

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD  
PADA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
SABBIHISMA 2 ULAK KARANG**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
AFNI TANIA  
20022046

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

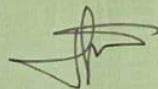
**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD PADA ANAK DI TAMAN  
KANAK KANAK SABBIIHISMA 2 ULAK KARANG**

Nama : Afni Tania  
NIM/BP : 20022046/2020  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 08 Mei 2024

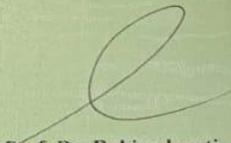
**Disetujui Oleh**

**Kepala Departemen,**



**Dr. Serli Marlina, M.Pd**  
NIP. 198604162008122004

**Dosen Pembimbing,**



**Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd**  
NIP.195803051980032003

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul :Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang

Nama : Afri Tania

NIM/BP : 20022046/2020

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 08 Mei 2024

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua :Prof. Dr. Rakimahwati., M.Pd

1. ....

2. Anggota : Asdi Wirman,S.Pd.I., M.Pd

2. ....

3. Anggota : Rismareni Pransiska, S.S., M.Pd

3. ....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Afni Tania

Nim : 20022046

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan  
Mengenal Abjad Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbihisma  
2 Ulak Karang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 8 Mei 2024  
Saya yang menyatakan



Afni Tania  
Nim. 20022046

## ABSTRAK

**AFNI TANIA, 2024. Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal abjad dan kurangnya media pembelajaran disekolah. Sehingga anak mudah bosan dalam belajar mengenal abjad. Oleh karena itu, permainan memancing huruf di gunakan untuk mengenalkan abjad pada anak agar anak dapat belajar mengenal abjad dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Populasi penelitian ini seluruh anak Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 ulak karang dengan teknik pengambilan sampel *cluster sampling*, yaitu kelas B3 dan B5 masing-masing berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data berupa tes lisan dan tes perbuatan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan alat pengumpulan data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian diolah dengan uji perbedaan (t-tes) dengan bantuan komputerisasi SPSS 23.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal abjad pada anak di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*) sebesar 11,6 dan pada (*posttest*) setelah di beri perlakuan pada kelas eksperimen itu meningkat 17,6. Pada kelas kontrol rata-rata *pre test* 11 dan setelah di lakukan *post test* itu sebesar 15,3. Dengan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.014 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenalkan abjad pada anak di taman kanak kanak sabbihisma 2 ulak karang.

**Kata Kunci:** Permainan Memancing Huruf, Kemampuan Mengenal Abjad, Anak Usia Dini

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang” Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengalaman, pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis. Skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya atas segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, kepada:

1. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang beserta dosen dan staf yang telah memberikan fasilitas untuk kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan, arahan, saran dan masukan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I, M.Pd selaku penguji 1 yang telah memberikan arahan dan nasehat pada peneliti untuk skripsi ini.

4. Ibu Rismareni Pransiska, S.S., M.Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan dan nasehat pada peneliti untuk skripsi ini.
5. Kepala sekolah, seluruh guru dan murid Tk Sabbihisma 2 Ulak Karang yang telah banyak memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua, ayah ( Bapak Asril ) & amak ( Ibu Dasmiasi ) yang selalu mengirimkan doa disetiap sujudnya pada peneliti serta selalu memberikan *support* secara moril dan materil untuk perjalanan Pendidikan peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Amak dan ayah telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Tapi saya berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia. Saya ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh, untuk menjadi yang terbaik yang saya bisa. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk ayah dan amak.
7. Tersayang untuk kakak ( Desriliwa Ade Mela, M.Pd ) dan abang ( Dasril Davidra, S.Hum ) yang selalu memberikan semangat dan motivasi pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini,
8. Tercinta untuk adik adik ( Dava Dasriliwa, Dasriliwa Danil, Desriliwa Nova dan Muhammad Rizki ) yang selalu memberikan semangat pada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Terkasih untuk Ibu, One, Abak, Ante Ezi Sefkurniati, S.Pd.I, Ante ita, Mak ijon, Mak ican, Mak ison, Mak adang, Pak inal & Pak nopal yang

selalu memberikan semangat pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

10. Seluruh keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat kepada peneliti serta dukungan secara moril dan material untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk sahabat baik (iji, tiara, zhyva, siska, welsi, yani & shofiathur) yang selalu memberikan semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Untuk sahabat dan teman teman seperjuangan PGPAUD A'20 yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih telah banyak memberikan peneliti dukungan dan selalu memberikan support sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada kakak & adik kos yang selalu memberikan semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jasa jasa yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran untuk menghasilkan skripsi yang lebih baik. Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 8 Mei 2024

**Afni Tania**  
**Nim: 20022046**

## DAFTAR ISI

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>  | <b>i</b>       |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>  | <b>ii</b>      |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>v</b>       |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>   | <b>vii</b>     |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>  | <b>ix</b>      |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>  | <b>x</b>       |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>  | <b>xi</b>      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                       | <b>1</b>       |
| A. Latar Belakang .....   | 1              |
| B. Identifikasi Masalah .....                                       | 7              |
| C. Pembatasan Masalah .....   | 7              |
| D. Rumusan Masalah .....  | 8              |
| E. Asumsi Penelitian .....  | 8              |
| F. Tujuan Penelitian.....   | 8              |
| G. Manfaat Penelitian .....   | 8              |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                                  | <b>10</b>      |
| A. Kajian Pustaka.....  | 10             |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini .....                                     | 10             |
| a. Pengertian Anak Usia Dini.....                                   | 10             |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini .....                               | 11             |
| c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....                           | 12             |
| 2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....                          | 14             |
| a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....                        | 14             |
| b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....                            | 15             |
| c. Prinsip Dasar Pendidikan Anak Usia Dini .....                    | 17             |
| 3. Pengembangan Bahasa anak usia dini.....                          | 19             |
| a. Pengertian Bahasa anak usia dini .....                           | 19             |
| b. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....                   | 21             |
| 4. Kemampuan Mengenal Huruf.....                                    | 23             |
| a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.....                         | 23             |
| b. Indikator Mengenal Huruf Abjad .....                             | 25             |
| c. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal<br>Abjad..... | 27             |
| d. Tahap perkembangan mengenal abjad anak 5-6 tahun.....            | 27             |
| 5. Permainan Memancing Huruf .....                                  | 28             |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| a.  | Pengertian Permainan Memancing Huruf.....  | 28        |
| b.  | Jenis Jenis Permainan.....   | 30        |
| c.  | Urgensi Permainan Memancing Huruf .....  | 31        |
| d.  | Manfaat Permainan Memancing Huruf.....   | 32        |
| e.  | Langkah Langkah Permainan Memancing Huruf.....                                   | 33        |
| f.  | Kelebihan Permainan Memancing Huruf.....   | 34        |
| 6.  | Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap<br>Perkembangan Mengenal Abjad ..... | 35        |
| B.  | Penelitian Relevan.....  | 37        |
| C.  | Kerangka Konseptual .....  | 39        |
| D.  | Hipotesis .....  | 41        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>              |  | <b>43</b> |
| A.  | Jenis Penelitian.....  | 43        |
| B.  | Populasi dan Sampel .....  | 45        |
| C.  | Instrument dan Pengembangan .....  | 47        |
| 1.  | Kisi kisi instrument .....   | 48        |
| 2.  | Teknik penilaian .....   | 50        |
| 3.  | Analisis instrument .....  | 53        |
| D.  | Teknik Pengumpulan Data .....  | 57        |
| E.  | Teknik Analisis Data .....   | 58        |
| 1.  | Uji Normalitas.....  | 59        |
| 2.  | Uji Homogenitas .....  | 59        |
| 3.  | Uji Hipotesis .....  | 59        |
| F.  | Prosedur Penelitian.....   | 61        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>63</b> |
| A.  | Deskripsi Penelitian.....  | 63        |
| B.  | Deskripsi Data .....   | 64        |
| C.  | Analisis Data .....  | 71        |
| D.  | Pembahasan.....  | 81        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                           |  | <b>87</b> |
| A.  | Kesimpulan .....   | 87        |
| B.  | Implikasi.....   | 87        |
| C.  | Saran.....   | 88        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          |  | <b>89</b> |

## DAFTAR TABEL

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Tabel 1. Desain Penelitian .....  | 44             |
| Tabel 2. Populasi Penelitian .....  | 45             |
| Tabel 3. Sampel Penelitian .....  | 46             |
| Tabel 4. Kisi Kisi Instrumen .....  | 48             |
| Tabel 5. Intstrumen Pernyataan .....  | 49             |
| Tebel 6. Kriteria Penilaian .....   | 51             |
| Tabel 7. Validator .....  | 55             |
| Tabel 8. Uji validasi instrument .....  | 56             |
| Tabel 9. Frekuensi hasil <i>pre-test</i> pengenalan huruf abjad pada anak B5 di<br>Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 ulak karang .....   | 64             |
| Tabel 10. Nilai Statistik <i>pre test</i> kelas eskperimen .....  | 65             |
| Tabel 11. Frekuensi hasil <i>post-test</i> pengenalan huruf abjad pada anak B5 di<br>Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 ulak karang ..... | 66             |
| Tabel 12. nilai statistik dan frekuensi <i>post test</i> kelas eksperimen .....   | 66             |
| Tabel 13. Frekuensi hasil <i>Pre-Test</i> pengenalan huruf abjad pada anak B3 .....   | 67             |
| Tabel 14. Nilai Statistic dan Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kontrol .....   | 68             |
| Tabel 15. Frekuensi hasil <i>Post-Test</i> pengenalan huruf abjad pada anak kelas B3<br>.....   | 69             |
| Tabel 16. Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....  | 70             |
| Tabel 17. Perbedaan Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol .....   | 71             |
| Tabel 18. Hasil Perhitungan Uji Validitas Menggunakan SPSS 23 .....   | 73             |
| Tabel 19. hasil perhitungan Reabilitas Menggunakan SPSS 23 .....  | 74             |
| Tabel 20. Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Eksperimen dan kontrol .....   | 75             |
| Tabel 21. Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Eksperimen dan Kontrol .....  | 76             |
| Tabel 22. Uji Normalitas <i>Post-test</i> eksperimen dan kontrol .....  | 77             |
| Tabel 23. Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> eksperimen dan kontrol .....   | 78             |

|   |    |
|---|----|
| Tabel 24. Uji Hipotesis <i>Post-Test</i> eksperimen dan kontrol .....           | 79 |
| Tabel 25. Independent Samples Test <i>Post-Test</i> eksperimen dan kontrol..... | 79 |

## DAFTAR BAGAN

|                                    | <b>Halaman</b> |
|------------------------------------|----------------|
| Bagan 1. Kerangka Konseptual ..... | 41             |

## DAFTAR GAMBAR

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 1. Peneliti menyiapkan alat permainan .....   | 136 |
| Gambar 2. Peneliti meminta anak menyebutkan huruf yang didapat .....                         | 136 |
| Gambar 3. Guru mellihatkan huruf abjad pada anak .....                                       | 137 |
| Gambar 4. Guru menanyakan tentang huruf vokal dan huruf konsonan pada<br>anak .....          | 137 |
| Gambar 5. Guru meminta anak untuk menuliskan simbol huruf yang<br>disebutkan oleh guru ..... | 137 |
| Gambar 6. Anak menyebutkan huruf yang dilihat .....  | 138 |
| Gambar 7. Anak menyebutkan huruf awal dari gambar yang dilihat .....                         | 138 |
| Gambar 8. peneliti menanyakan tentang huruf vokal dan huruf konsonan pada<br>anak .....      | 139 |
| Gambar 9. Anak menyebutkan huruf vocal dan huruf konsonan.....                               | 139 |
| Gambar 10. Anak menyebutkan huruf yang didapatkan .....                                      | 139 |
| Gambar 11. Anak menghubungkan gambar dengan huruf awalnya .....                              | 140 |
| Gambar 12. Anak menuliskan simbol huruf yang disebutkan oleh guru .....                      | 140 |
| Gambar 13. Anak menyebutkan huruf awal dari gambar yang dilihat .....                        | 140 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1. Kisi Kisi Instrument Mengenal Abjad Anak Usia Dini .....  | 93  |
| Lampiran 2. Instrumen Pernyataan .....  | 94  |
| Lampiran 3. Kriteria Penilaian Pengenalan Abjad Pada Anak.....  | 95  |
| Lampiran 4. Hasil Skor Validasi Di Taman Kanak Kanak Islam Shabrina<br>Padang .....   | 97  |
| Lampiran 5. Uji Validasi Menggunakan SPSS 23 .....  | 98  |
| Lampiran 6. Instrumen Pernyataan (Validasi Item) .....  | 99  |
| Lampiran 7. Uji <i>Reliability Statistics</i> .....   | 100 |
| Lampiran 8. Skor <i>Pre-Test</i> Eksperimen Kemampuan Mengenal Abjad Anak<br>Usia Dini di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang .....  | 101 |
| Lampiran 9. Skor <i>Post-Test</i> Eksperimen Kemampuan Mengenal Abjad Anak<br>Usia Dini di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang ..... | 102 |
| Lampiran 10. Skor <i>Pre-Test</i> Kontrol Kemampuan Mengenal Abjad Anak Usia<br>Dini di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang .....    | 103 |
| Lampiran 11. Skor <i>Post-Test</i> Kontrol Kemampuan Abjad Anak Usia Dini di<br>Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang .....            | 104 |
| Lampiran 12. Uji normalitas <i>pre-test</i> menggunakan SPSS 23.....  | 105 |
| Lampiran 13. Uji homogenitas <i>pre-test</i> menggunakan SPSS 23 .....  | 107 |
| Lampiran 14. Uji normalitas <i>post-test</i> menggunakan SPSS 23 .....  | 108 |
| Lampiran 15. Hasil uji homogenitas <i>Post-test</i> menggunakan SPSS 23.....  | 110 |
| Lampiran 16. Hasil Pengujian Hipotesis <i>Post-Test</i> eksperimen dan kontrol .....  | 111 |
| Lampiran 17. Modul ajar kelas eksperimen .....  | 112 |
| Lampiran 18. Modul ajar kelas kontrol.....  | 124 |
| Lampiran 19. Dokumentasi validasi di TK Islam Shabrina Padang .....   | 136 |
| Lampiran 20. Dokumentasi kelas kontrol .....  | 137 |
| Lampiran 21. Dokumentasi kelas eksperimen .....   | 139 |
| Lampiran 22. Surat izin validator dan surat izin validasi.....  | 141 |
| Lampiran 23. Surat keterangan telah melakukan validasi .....  | 143 |

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 24. Surat izin penelitian .....                       | 144 |
| Lampiran 25. Surat keterangan telak melakukan penelitian ..... | 145 |

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Anak usia dini merupakan sosok individu yang menjalani proses perkembangan yang pesat didalam kehidupan. Sosok anak usia dini memiliki keunikan dan memiliki karakteristik yang khusus, baik secara kognitif, sosial emosional, bahasa, seni serta fisik motorik sehingga anak berada pada masa perkembangan yang sangat cepat, periode ini disebut dengan masa keemasan (golden age).

Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepriadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara menurut *national association for the education young chli (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau early child merupakan anak yang berada pada usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Menurut Undang Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

(UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1) Guru dan orang tua perlu memahami bahwa perkembangan bahasa pada anak-anak mengikuti berbagai fase. Sehingga, pembelajaran berbahasa pada anak-anak juga harus menyesuaikan dengan fase-fase tersebut. Dengan demikian diharapkan situasi belajar anak adalah bermain, dan dengan bermain anak belajar. Atau pada intinya, semua kegiatan anak, bahkan kegiatan belajar itu sendiri, harus dijalankan dengan situasi yang menyenangkan.

Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu bermain dapat pula menjadi mensimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik motorik, kognitif, logika matematika, bahasa, moral agama, sosial emosional dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak dapat terbangun dan berkembang dengan maksimal.

Bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya serta tidak begitu memedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untuk anak usia dini, bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukasi dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak sejak dini adalah aspek Bahasa. Menurut Vygotsky dalam Susanto (2012: 73), menyatakan bahwa bahasa merupakan media untuk mengungkapkan ide dan bertanya, bahasa juga

menciptakan konsep dalam kategori-kategori berpikir. Selain itu bahasa juga merupakan sarana dalam berkomunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena di samping berfungsi sebagai media untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai media untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Ada empat aspek bahasa yang harus dikembangkan pada anak usia dini, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal huruf. Bagi sebagian orang, kemampuan mengenal huruf merupakan suatu hal yang mudah tetapi tidak bagi anak usia dini. Namun, dengan demikian kita harus mengenalkan huruf pada anak karena ini adalah modal bagi anak untuk memiliki keterampilan membaca.

Kemampuan mengenal abjad merupakan tahap awal pada anak dalam keterampilan berbahasa. Mengetahui abjad pada anak perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi secara optimal sejak dini agar nantinya setiap perkembangan berbahasa anak dapat dilakukan secara maksimal. Kemampuan mengenal abjad merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya. Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal abjad salah satunya dengan bermain. Yulsyofriend (2013) mengungkapkan bahwa: “Pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, di mana bermain adalah sebuah kegiatan yang

dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupan”.

Seefeldt & Wasik (2008) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Dalam Peraturan menteri Pendidikan Anak Usia Dini menyampaikan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Mengenalkan huruf pada anak sejak dini sangat penting karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan otak anak memiliki potensi yang tak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan bahasanya dengan kegiatan yang bervariasi dan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu, diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam mengenalkan abjad pada anak adalah permainan memancing huruf.

Sujiono (2015: 21) menyatakan bahwa permainan memancing huruf atau angka merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf menggunakan alat pancing. Permainan memancing huruf termasuk dalam permainan aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan alat pancing untuk mengenal huruf secara acak dalam sebuah kotak. Kegiatan memancing huruf dimulai dengan meletakkan abjad dalam sebuah kotak (boks). Permainan memancing huruf merupakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, serta dapat mengembangkan afektif, kognitif, dan kemampuan berbahasa anak (Sauddah, 2016:6).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Tk Sabbihisma 2 Ulak Karang yang dilakukan selama bulan September di kelas B5 bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak masih rendah. Hal tersebut terlihat masih banyak anak yang ditemukan belum kenal dengan huruf abjad. Sebagai contoh misalnya ada anak yang bisa menyebutkan huruf abjad namun belum kenal dengan bentuk hurufnya. Selain itu, ada juga anak yang sudah dapat menyebutkan huruf abjad atapun bentuknya namun dalam bentuk terbalik. Serta ada juga anak yang belum kenal huruf dan bentuknya sama sekali. Selain itu peneliti juga mendapatkan informasi dari guru kelas B5 yang mengatakan bahwa “kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad masih rendah”.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat masalah dalam kemampuan Bahasa mengenal huruf abjad pada anak. Hal ini disebabkan Guru kurang memahami cara mengenalkan abjad pada anak di usia dini serta

kurangnya media permainan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dimana guru hanya menggunakan buku, lembaran kerja, menghubungkan gambar dan tulisan menggunakan pensil, sehingga anak akan merasa bahwa kegiatan mengenal huruf merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan padahal mengenal huruf merupakan hal yang penting untuk dikembangkan sejak dini

Dalam mengenalkan huruf abjad pada anak kita membutuhkan media permainan untuk mengenalkan symbol huruf pada anak dan pembelajaran lebih menyenangkan. Kurang ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah berdampak pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru atau teacher center dimana guru menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan dan membosankan sehingga pemahaman anak tentang mengenal simbol huruf belum berkembang dengan baik.

Dengan demikian peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu permainan dalam mengenalkan abjad pada anak. Adapun permainan yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak, yaitu menggunakan permainan pancingan huruf.

Alasan digunakan permainan ini adalah pada dasarnya anak lebih senang bermain dan permainan ini juga sangat menarik sehingga dapat membuat anak menjadi senang belajar. Selain itu, permainan ini juga aman bagi anak sehingga permainan ini efektif digunakan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai

**“Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada anak yang belum mengenal huruf abjad
2. Media yang digunakan oleh guru dalam mengenal huruf abjad hanya berfokus pada media buku
3. Kurangnya ketertarikan anak terhadap media yang digunakan oleh guru

**C. Pembatas Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yaitu media yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan huruf abjad pada anak sangat monoton sehingga membuat anak tidak tertarik untuk belajar mengenal abjad. Sedangkan untuk mengenalkan abjad pada anak itu dibutuhkan sebuah media yang menarik. Sehingga peneliti membatasi pada penggunaan permainan memancing huruf dalam mengenalkan abjad pada anak.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak di taman kanak kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang.

### **E. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah permainan memancing huruf dapat digunakan pada anak dalam mengenalkan abjad.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak di taman kanak-kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini yaitu memberikan referensi tentang permainan memancing huruf yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal abjad pada anak usia dini.

#### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi mahasiswa PG-PAUD, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam menyusun karya ilmiah tentang pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam mengembangkan kemampuan mengenal abjad pada anak usia dini dengan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan berinovasi.
- c. Bagi masyarakat dan orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pentingnya mengenalkan abjad pada anak, salah satunya dapat dilakukan sendiri oleh orang tua di rumah dengan cara mengajak anak untuk memahami huruf dan kata melalui permainan yang ada di rumah
- d. Peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran yang jelas dan nyata tentang permainan memancing huruf dalam mengembangkan kemampuan mengenal abjad pada anak usia dini.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini merupakan sosok individu yang menjalani proses perkembangan yang pesat didalam kehidupan. Sosok anak usia dini memiliki keunikan dan memiliki karakteristik yang khusus, baik secara kognitif, sosial emosional, bahasa, seni serta fisik motorik sehingga anak berada pada masa perkembangan yang sangat cepat, periode ini disebut dengan masa keemasan (golden age).

Fadillah, (2014: 19) mengemukakan bahwa anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Selanjutnya